L'EAU DE VIE

Par Lysser Fabian

Scénario pour Masques de Bêtes.

Cette aventure s'échelonne en deux parties, la première consiste à une incursion dans les Hautes Terres qui permettra aux PJs de rencontrer Hassran D'Orn et l'Eau de la Vie. La deuxième partie se déroulera à Londra, où l'Eau de la Vie sera expérimentée, entraînant la résurrection de centaines de sans-masque.

Partie Un

Introduction - 15 Janvier 5298

L'empire ténébreux étant sa domination au moyen orient, où les meutes de sanglier sont en train d'assiéger la ville d'Hamadan. La situation en Europe est calme, les rebelles sont tous matés par les innombrables hordes d'animaux, excepté un seul comté de France, la Kamarg. Le front de la Kamarg s'enlise depuis près de quatre mois, les morts sont nombreux du coté Granbretons. Les morts, portant leurs masques funéraires sont envoyés en Granbretanne pour être enterré dans le temple de leur ordre. Seulement après la cérémonie des morts, l'âme du guerrier pourra connaître le repos éternel auprès de leur dieu-totem. Mais un jour, un convoi de guerriers décédés partant vers Lyon a disparu, près des hautes terres. Les tensions étant grandes et le moral bas, sur le front, le Grand Connétable Leesa Cohnn de l'ordre du Lion demandera une équipe d'investigateurs pour pénétrer dans les hautes terres. Les PJs seront ces personnes qui partiront aussitôt à bord d'un ornithoptère Griffon pour Fort Arken.

Les Cévène - 16 Janvier 5298

Les PJs partiront dès l'aube à pied, quittant le fort pour pénétrer dans la forêt des Hautes Terres. Après quelques heures, ils entendront des bruits de pas, se dirigeant vers eux. Il s'agit d'une bande de mutants du même clan se dirigeant vers la frontière pour effectuer un raid contre un village isolé. Les PJs ont le choix d'intervenir ou non, s'ils décident d'intervenir, il ne faudrait pas qu'un mutant parvienne à s'échapper, car il pourrait avertir son clan, qui se mettra aussitôt en chasse. La première journée se passera sans aucun autre incident.

Les Captifs - 17 Janvier 5298

Le deuxième jour, les PJs ne rencontreront personne, à moins d'avoir un clan à ses trousses. Les premières traces d'un chariot ayant passé ici récemment mèneront les PJs vers le nord. Le soir, ils verront un feu de camps au loin. Ce feu a été fait par des captifs, traqué par les mutants pour le sport. Ils sont au nombre de trois, deux hommes et une femme, tous de la même famille de fermier. Les PJs peuvent se joindre à eux et les aider à quitter les Hautes Terres, sinon, le lendemain, ils arriveront vers le feu de camps et trouveront trois cadavres dévorés.

Embuscade - 18 Janvier 5298

Au milieu de la journée, suivant toujours les traces, les PJs devront traverser la vallée pour rejoindre la Loire, mais ils tomberont sur un os. Une patrouille d'exterminateurs arpente le flanc des montagnes à la recherche de mutants à capturer. Ils traqueront les PJs jusqu'à ce qu'ils aient quitté la vallée. Le jour suivant se passera sans problème majeur, la vallée des fleurs rouges est très calme en hiver. Deux larges sillons longent le fleuve pour le quitter un peut plus au nord, pour se diriger vers l'est.

Saintiene - 20 Janvier 5298

Saintiene est une ville abandonnée de tous, séparée en deux par une coulée de lave. Seuls quelques mutants y vivent dirigé par Hassran D'Orn, scientifique d'origine perse. Les PJs arriveront la nuit à Saintiene, où de faibles lumières s'agitent. Les lumières proviennent toutes du même bâtiment. Garé non loin de là, se trouve un grand chariot chargé de corps, gardé par cinq mutants. Les PJs pourront explorer le bâtiment, dans l'une de ces pièces, ils rencontreront un Granbreton de l'ordre du Lion, son armure et son masque n'étant plus que ruine. Il se dirigera nonchalamment vers les PJs tout en levant son épée, il ne semble pas réagir aux dommages qu'il encaisse. Ils seront repoussés dans une autre chambre, où se tiens Hassran D'Orn, entouré de ses mutants. Hassran donnera un ordre, en perse, au Granbreton qui cessera immédiatement toutes attaques. Interrogé par les PJs, Hassran D'Orn leur révélera sa découverte et son noir dessein.

" Je me nomme Hassran D'Orn, ancien scientifique du Sultan Modal III. Vous êtes sur le point d'assister à la plus grande découverte que l'humanité n'ait jamais connue. ***J'ai tué la mort, à l'intérieur !!*** *"*

Il enverra le Granbreton, ainsi que ses mutants pour capturer les PJs, vivant ou mort. Ficelés, les PJs pourront assister aux expériences d'Hassran, qui disposera une dizaine de cadavres Granbretons sur plusieurs tables, puis leur injectera à tous un liquide clair. Quelques minutes plus tard, les corps seront parcourus de spasmes, pour ensuite voir se lever les dix Granbretons dans une parodie de vie. L'esprit hagard, certain Granbreton iront directement sur les mutants pour les attaquer, d'autres se suicideront,

d'autres encore resteront simplement debout. Dans cette confusion, les PJs pourront profiter de la confusion qui règne pour s'échapper. Les mutants seront tous exterminés, les morts-vivants se dirigeront vers Hassran qui sera lynché par ses créatures. La rixe entraînera un incendie qui se propagera bien vite dans toutes les chambres. Tous les corps des Granbretons disparus ont été irrémédiablement détruit. Les PJs quitteront les hautes Terres pour atteindre Lyon et effectuer leur rapport sur cette mission, pour enfin retourner à Londra.

Partie Deux

Le rapport de l'eau de la vie ira jusqu'aux oreilles d'Arzak Behrr, commandeur de l'ordre du serpent. Celui-ci a réussi, par intrigue, à envoyer une expédition de Chacals, dans les Hautes Terres, pour rechercher des indices sur ce qui se passa. Il espère ainsi trouver la formule capable de ramener les morts à la vie et ainsi se voir propulser Connétable. Mais les PJs apprendront la nouvelle et devront tenter d'empêcher une catastrophe imminente.

Le Retour des Chacals - 12 Mars 5298

Les PJs de retour d'une mission se trouve dans une des nombreuses tavernes de Londra. Tout en sirotant leur bière, ils pourront écouter les rumeurs circulant de tables en tables.

- Les Sangliers viennent de raser Hamada, ils continuent leur conquête vers Soryandum.
- En Ukranie les Mouches et les Requins sont confrontés à un nouvel ennemi, le Dieu Fou.
- Le front de la Kamarg s'enlise de plus en plus, malgré tous les renforts cédés à contre coeur par Huon, Méliadus est toujours tenu en échec par les Gardians et leurs tours invincibles.
- Une expédition de l'ordre du Chacal, un bataillon, a été envoyée dans les Hautes Terres, leur mission est inconnue.

De retour à leur caserne, leurs supérieurs leur informeront que leur troupe vont partir incessamment pour la Kamarg, ils doivent se tenir près. Durant les prochains jours, ils subiront un entraînement intensif, ainsi qu'une formation sur le maniement d'un engin explosif puissant censé détruire les tours. Le soir, en sortant de l'entraînement, les PJs croiseront un bataillon de Chacals, revenant du continent, quatre Chacals portent un lourd coffre en bois ayant subi des dommages dus au feu. Ils se dirigent tous vers le temple des Serpents, en tête leur Commandeur. Si les PJs décident de les suivre, le coffre sera offert à un Commandeur de l'ordre du Serpent, entouré de sa clique, il retournera précipitamment dans les laboratoires de son ordre avec le précieux coffre. Il est fort probable que quelqu'un désire continuer les expériences d'Hassran D'Orn, sans savoir qu'il court à une catastrophe. Les PJs devront donc déterminer l'identité du Commandeur serpent pour essayer de l'en dissuader. Pour connaître son identité, les PJs pourront intercepter un Chacal appartenant à l'expédition, celui-ci, peut loquace, leur révélera le nom du Commandeur, Arzak Behrr.

Le Renégat - 13 Mars 5298

Le soir suivant, une certaine agitation troublera la quiétude du quartier, autour du temple des serpents. Les Chats sont à la recherche d'un renégat de l'ordre du Taureau, qui se dirige vraisemblablement vers les quartiers des sans masques. Les PJs sont conviés à la chasse. Dans les quartiers des sans masques, ils erreront dans les décombres à la recherche du fuyard. Mais ils tomberont sur une embuscade de l'ordre des Voleurs, ils devront se replier dans un ancien abri atomique. Après avoir semé les Voleurs, ils tenteront de quitter les quartiers des sans masques, mais tomberont sur le renégat qui les chargera. Celui-ci ne semble pas subir les dommages, le seul moyen pour l'arrêter sera la décapitation. Devant cet événement il est maintenant évident qu'Arzak Behrr a retrouvé la formule et vient de commencer à effectuer ses expériences sur l'eau de la vie. En rapportant le renégat aux Chats, ceux-ci enverront les PJs vers le temple des Serpents, Arzak désire les remercier personnellement.

Le Réveil

Confiné dans les énormes souterrains de l'ordre du Serpent, Arzak Behrr accueillera les PJs avec beaucoup de faste, il est évident qu'il cherche à augmenter sa sphère de puissance en courtisant les PJs. Mais ils ne se sont pas déplacés pour la flatterie, mais pour faire renoncer Arzak à ses expériences sur l'eau de la vie. Lorsque les PJs aborderont le sujet, Arzak les interrompra pour leur révéler sa découverte. "L'eau de la vie, comme vous l'appelez, fut à la base un liquide que l'on injectait aux morts, mais je l'ai transformé en gaz pour le rendre plus efficace lors d'une utilisation à grande échelle." Il appuiera alors sur un bouton qui lèvera un énorme rideau de fer, qui cachait une grande pièce, où repose une centaine de corps de sans-masque. Une vitre sépare les PJs et les cadavres. C'est alors qu'il se dirigera vers la machine contenant le gaz, les PJs peuvent tenter de l'empêcher de laisser répandre le gaz, une courte lutte se suivra, passez alors directement au prochain chapitre. Si les PJs laisse faire Arzak, un gaz verdâtre remplira la pièce où se situent les morts. Après quelques minutes, Arzak lèvera la vitre et ira examiner les morts. Un par un, ils se lèveront tous, certains resteront immobiles, tandis que d'autres marcheront vers les PJs, d'autres encore, pris d'une crise de folie, se lacéreront leur corps. Surpris par le résultat, Arzak ira vers l'un d'eux, celui-ci lui sautera à la gorge pour lui étriper son cou. Devant le nombre de morts-vivant, les PJs seront forcés de rebrousser chemin. Mais avant de quitter la salle, plusieurs morts vivant commenceront à saccager sauvagement les machineries, lorsqu'une énorme explosion mettra à terre les PJs, sonnés. Après avoir repris conscience de ce qui se passe, ils verront un immense nuage verdâtre envahir la salle. Pris dans le nuage, les PJs commenceront à avoir du mal à respirer, puis ils tomberont vite inconscient.

La Marche des Empalés

Lorsque les PJs reprendront conscience, la salle sera vide, seul le corps d'Arzak gît au milieu d'une mare de sang. En quittant les souterrains, ils verront les serpents battre en retraite devant les morts-vivants, une meute de Chat essayant de repousser vainement leur attaque.

Mais plus important est la brume verdâtre, se situant à ras le sol, qui semble se propager à l'extérieur du temple des serpents. Tous les Chats tués par les morts-vivants se relèveront après cinq minutes, ils semblent avoir gardé leur raison et attaqueront de nouveau les sans-masques. Un bataillon entier de Chats rejoindra le temple, pour les mater. En quittant le temple, les PJs remarqueront que la brume s'étend jusqu'au temple du Crâne, où se dressent des milliers de prisonniers, morts empalés. La brume leur rendra la vie en moins de dix minutes, il faut absolument que les PJs alerte les Chats pour qu'ils les aident à évacuer les morts en attendant que la brume veuille bien ce dissiper. Mais la main d'oeuvre manquera, un millier d'empalés reviendra à la vie et marchera vers le palais de Huon. Un combat commencera alors pour tenter de détruire ces créatures grotesques. Le combat durant près d'un jour, la brume se dissipera ne permettant plus aux morts de ressusciter. Si durant le combat, un des PJs se fait tuer, il reprendra conscience, ne souffrant d'aucune affliction. En fait tout les PJs sont des morts-vivant et ceci après avoir respiré le gaz après l'explosion du laboratoire d'Arzak. Mais ils n'ont pas perdu leurs facultés mentales car ils n'ont pas été tués avant d'être ressuscité. En terme de combat on notera seulement les consé-quences d'un coup critique, mutilation ou démembrement. Seul une décapitation peut les tuer, de plus ils ne saignent plus, leur coeur ne bas plus, ils n'ont pas besoin d'oxygène, mais auront un irrésistible penchant pour la viande crue et pour le sang.

Les Vampires - 17 Mars 5298

Depuis cette macabre aventure, les PJs semble avoir un penchant pour la viande crue et le sang, chose normale pour certain ordre comme celui de l'Araignée. Mais les témoignages recueillis permettront aux Serpents de remonter jusqu'aux PJs. Huon et Vitall semblent très intéressé aux expériences d'Arzak, et les PJs représentent un sujet unique, leur permettant de retrouver la formule d'Hassran. Ils se feront alors courtiser par les envoyés de Vitall, ils devront alors bien comprendre qu'être les cobayes des Serpents, signifie une mort lente. En allant à l'encontre des Serpents et de la volonté de Huon, les PJs seront accusés de traîtrise, pour éviter d'être démasqué, ils devront quitter la Granbretanne, devenant ainsi des parias.

Note : *Si en tant que MJ vous ne supportez pas l'idée que les PJs soient désormais immortels, ne faites durer l'effet du gaz que pendant une durée limitée.*